



<http://www.emulation64.fr>



W O N D E R P R O J E C T

ワンダープロジェクト ジェイツ

コルロの森のジョゼット

J2



取扱説明書

コミュニケーション・アドベンチャー

1人用

コントローラ
バック付き

コントローラ
バック対応

72

Emulation64.fr

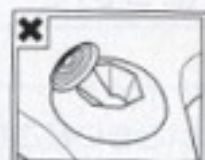
NINTENDO64コントローラについて

NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

***NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に**



ニュートラルポジション

触らないでください。

*本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する

場合、次の操作をしてください。
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

*3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

*3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

コントローラの握り方

「ワンダープロジェクトJ2」では、右の図のようなコントローラの握り方（ライトポジション）をお薦めします。この握り方では、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができ、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。また人差し指は、コントローラ裏側のZトリガーボタンを間違えて押してしまうことのないように、自分に合った位置に添えておくとういでしょう。



コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体全面のコントローラコネクタ1~4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。ただし、ゲーム中に接続変更した場合はリセット、もしくは電源をOFFにしないかぎり操作できませんのでご注意ください。

*このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。



Emulation64.fr

コントローラパックについての注意

この「ワンダープロジェクトJ2」にはデータ保存用にコントローラパックが同梱されています。コントローラパックを使用する上で、次の2点を忘れないようにして下さい。

- ☆本体の電源スイッチを入れる前に、コントローラパックを必ず差し込んでおいて下さい。
- ☆データを読み込んでいる最中、またはデータを書き込んでいる最中は、絶対にコントローラパックを抜き差ししないで下さい。

—コントローラパック使用上のエラーメッセージについて—

こんなときは…… 「コントローラパックがありません」



▶ コントローラパックが接続されていないときに起こります。コントローラパックを接続して下さい。

こんなときは…… 「ノートが作成できません」



▶ ほかのゲームデータが残っているため、J2用のページが1ノート分（J2は1ノート24ページ必要）確保できないときに起こります。コントローラパックメニュー画面で、他のゲームデータを削除し十分な空きページを確保するか、新しいコントローラパックを用意して下さい。

*コントローラパック画面は、スタートボタンを押しながら電源を入れるか、リセットボタンを押すと呼び出せます。

こんなときは…… 「コントローラパックにエラーが発生しました」



▶ コントローラパックのアクセスに失敗すると発生します。ハードに異常があるか、ゲーム開始時にチェックしたコントローラパックとアクセスしたときのコントローラパックが違っているときに起こります。各機器が正しく接続されていることを確認し、もう一度アクセスしてみてください。



W O N D E R P R O J E C T

ワンダープロジェクト ジェイツー

コルロの森のジョゼット



生みの親ジェベツト博士に先立たれ
 ギジンの少女ジョゼットは
 小さな相棒とふたりぼっち
 生まれ育ったコルロの島に別れを告げ
 いざ進まん
 新天地ブルーランドへ

CONTENTS

もくじ

ジョゼットの
住む世界

- ⑥ ストーリー紹介
- ⑧ キャラクター紹介
- ⑫ ステージ紹介
- ⑭ 「コミュニケーション・アドベンチャー」
ってなに？

さあ、冒険の
旅に出よう！

- ⑱ ゲームのはじめかた
- ⑳ ゲームのおわりかた
- ㉒ 画面表示のみかた
- ㉔ 基本操作説明

ジョゼットを
よく知ろう

- ㉖ バード&ジョゼットのうごかしかた
- ㉚ ジョゼットの成長システム
- ㉜ ジョゼットの状態をつかむ

ヒント集

- ㉞ アイテム一覧
- ㊱ ゲーム序盤はこんな感じ
- ㊲ なんでも質問箱



ストーリー紹介 しょうかい

ジェベットの愛を一心に受け

この世に生を受けたギジンの女の子ジョゼット

博士の言葉に従い、ひとりとい羽でやってきた新天地ブルーランドで
彼女はいったい何を見るのだろうか？



前作ビーノの冒険から15年
コルロ島に再び異変の予感が

その勇気によって、
南海の楽園コルロ島に平和を取り戻したギジン
(機械人間)の少年ビーノ。



あれから15年の月日が流れ、ビーノの生みの親、
ジェベットの遺志は、再び全身全霊を傾けて一人の
ギジンをつくりあげました。その名をジョゼット、
最新型ギジンの女の子です。

大好きな博士や相棒のインターフェイスロボ・ハ
ートに囲まれ、毎日が発見と驚きの幸せな日々が
始まることになりました。



平和な生活を送っていたある日、ジェベットの博士
はジョゼットに向かい、「ブルーランド島へ行き、
そこの古い知り合いの所にお世話になりなさい」と
告げます。

● ジョゼットの住む世界



突然のことに驚き戸惑うジョゼット……。

そのうえ追い打ちをかけるように博士は病に倒れてしまいます。実は博士は自分の命がもうそれほど長くないことに気づいていたのです。

博士の身体を心配しながらも、ジョゼットはブルーランド島行きを決心します。ところがそれを聞いて安心したのか、博士は静かに息を引き取ってしまいます。

残されたのは悲しみに暮れるバードと、まだ「死ぬ」ということが理解できず果敢とするジョゼットでした……。

ジョゼット博士の言う“ブルーランド島の古い知恵”とは、あなたのことです。

秘められた能力をまだ発揮できないでいるジョゼットを、導いてあげられるのはあなたしかいません。





キャラクター紹介 しょうかい

ギジンの少女 しょうじょ

ジョゼット (ギジン5984型)

ギジンと呼ばれる機械人間の女の子で、ギジン工学の第一人者、ジェベット・ラマルク博士によって作られました。限りなく人間に近い最新型ギジンでしたが、まだ生きていく上の基本的な知識を学びきれない彼女を残して、博士は亡くなってしまいます……。遺言によりジョゼットが一人前になるまでの手助けはプレイヤーであるあなたにゆだねられることになりました。果たして彼女は、新天地ブルーランドで無事生活を続けてゆけるのでしょうか？



インターフェイスロボ バード (ギジン5980型)

直接には届かないあなたの声を、ジョゼットに伝えてくれる“インターフェイスロボ”。小さいけれど、ジョゼットよりひとあし早く作られた兄貴分でもあります。



ジェベット博士「そこからはバードをとおしておまを運んでくださるはずじゃ……。」



●ジョゼットの住む世界



居酒屋のおかみ

カレンさん

メガフロート・ノアで居酒屋を開いている威勢のいいおかみさん。ジョゼットを暖かい目で見守っています。

ジョゼットの生みの親

ジェペット・ラマルク博士

コルロ島に住む天才科学者。常にギジンのことを思う優しい心の持ち主でしたが、まだ未完成のジョゼットを残して亡くなってしまいます。



深海漁師

フィッシャ

鉱石発掘のため深海にしか魚類のいないブルーランドの深海漁師。挨拶のできない人は苦手です。



謎の少年

ポッコ

ジョゼットや博士と同じコルロ島出身。なぜかジョゼットの行く先々に現れる不思議な少年です。

ブルーランドの好青年
アーノルド

なかなかの二枚目で女の子人気は
びかいち。ノリの軽さに反して、
博識な一面も持っています。



カレンの娘

サファイア

カレンの娘で負けん気は
お母さんゆすり。ちょっ
とクールな雰囲気ですが、
根は優しい女の子です。



憎めない2人組

ドロ&ボー

ジェベット博士とは古い知り
合いの2人。ジョゼットがブ
ルーランドに来る道案内をし
てくれました。



ブルーランド
市長の娘 パール

美人で頭も良いのですが、ちょっとわがままなのがたまにき
ず。アーノルドに片思いしています。

●ジョゼットの住む世界



シリコニアン帝国参謀
メッサラ

以前はコルロ島の宰相でしたが、謀反を企んで失敗。一度は破壊されたものの、シリコニアン国の参謀として甦りました。

シリコニアン帝国
親衛隊長
ハーベン

シリコニアン帝国親衛隊長。まじめな性格で厳しい隊長だが、根は優しい心の持ち主。父親直伝の武術の達人でもある。



シリコニアン帝国
科学者
フラーケン

シリコニアン帝国兵器開発リーダー。様々な強力兵器を発明した優秀な科学者ですが、冷徹な性格の持ち主。



謎に包まれた皇帝
シリコニアン
13世

悪の帝国シリコニアンの第13代皇帝。全ては謎に包まれ、その実体を知っているのはほんのひとにぎりだけです。





しょうかい ステージ紹介



じんこうとう
人工島
メガフロート・ノア

- 1 **メガフロート・ノア 1番ピア** 深海漁師のたまり場。
- 2 **メガフロート・ノア 2番ピア** ジョゼットたちの暮らすドルフィン号が停泊しています。
- 3 **カレンの居酒屋** カレンさんの開く居酒屋。常連の3人組がいたりびたっています。
- 4 **人工島公園** 色々な人が訪れているので思わぬ情報が聞けるかもしれません。
- 5 **映画館スッカラ座** 5種類の映画が上映されています。ポスターを見て選んでください。
- 6 **パイプ通路の入口** ブルーランド本島へ行く細長い通路。
- 7 **ゴミ捨て場** 島中のゴミが集められています。
- 8 **ガンテ深海船修理場** 造船技師ガンテの経営する修理工場。
- 9 **あやしい裏通り** ひとけもなく薄暗い通り。あまり近づかない方がいいかもしれません。
- 10 **女神セドナ・ブルーの入り口** ブルーランドの漁師たちの守り神セドナ・ブルーがあります。
- 11 **人工島広場** 美しい海が一望できる憩いの場。
- 12 **人工島病院** 島一番の大きな病院。
- 13 **ブルーランド本島へ** ここを選ぶとブルーランド本島の画面に切り替わります。

● ジョゼットの住む世界

生まれ故郷のコルロ島を離れ 舞台は新天地へ……

- 14 **役所前広場** 大勢の人が集まりにぎわいを見せています。
- 15 **ブルーランド市役所・職業登録課** 自動端末機でアルバイトの登録ができます。
- 16 **シリコニアン映画撮影所** シリコニアン帝国の占領下で、戦意高揚映画が撮られています。
- 17 **プロトン採掘場** ブルーランド特産のプロトン鉱石採掘場。
- 18 **シリコニアン空軍・ブルーランド駐屯地** 兵士たちのうわさ話が聞けます。
- 19 **シリコニアン空軍・格闘場** シリコニアン軍による取り締まりが行われる事もあります。
- 20 **ブルーランドの森** ブルーランド本来の豊富な緑が残されています。
- 21 **メガフロート・ノアへ** ここを選ぶとメガフロート・ノアの画面に切り替わります。

ブルーランド本島





『コミュニケーション・アドベンチャー』ってなに？

あたら
これはまったく新しいタイプのゲームだ！

キャラクターと“心のふれあい”が出来るゲーム、それがコミュニケーション・アドベンチャーゲームです。従来

のようにこちらの意志を一方向的に伝えるだけでなく、相手からも意見が返ってくる画期的なシステムです。

自分自身で考え行動する“人工人格”

ジョゼットには、NINTENDO64で初めて実現することが出来た高速思考ルーチン“人工人格”が組み込まれています。そのため物事の判断や実際の行動に移すスピードが格段に短縮され、その思考速度は限りなく人間に近いレベルにまで到達しています。前作の主人公・ビーノはこちらの伝えた意志をただパター

ン化されたリアクションで返すだけでしたが、今回のジョゼットはプレイヤーの意志を理解したうえで推論し、さらに自分なりに質問してくることもあります。プレイヤーと彼女の間に交わされるこのリアルなコミュニケーションによって、いままで体験したことのない“心のふれあい”を感じとることが出来ることでしよう。



ちゃんと
自分の頭の中で
考えているから、
質問だって
できるのよ！

●ジョゼットの住む世界

▶ 頭はとていいけど、何かが欠けてる……

このように頭はとていいジョゼットですが、ひとつだけ大きな問題があります。それは生きていくために必要な基本的知識が、まだ不完全であるところです。ジェベット博士がまだその教えを終わらせないうちにジョゼットを残して先立ってしまったため、知能（＝考える力）は

高くても知識（＝物事の善し悪し、常識など）の一部がまだ足りない、というアンバランスな状態となっているのです。だからプレイヤーの皆さんは、ジョゼットの足りない知識を補い正しく理解してもらえよう、うまく導いてあげる必要があるわけです。

初めは何も知らない
世間知らずな
ジョゼットですが、
あたたかく
見守ってあげて下さい



▶ 『ほめる』、『しかる』だけじゃない！

▶ 会話で広がる豊かなコミュニケーションの世界

そんな大事なコミュニケーションですが、こちらが一方的に命令を下すという単純なものではありません。プレイヤーが指示したことにに対してリアクションを返すだけでなく、それをもとにして自分で推論し質問を投げかけてくるジョゼット。またそれだけでなく、ときには彼女の方

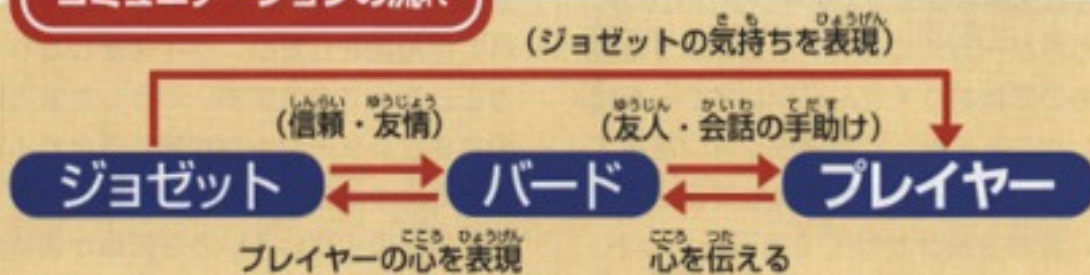
から話しかけられ、何かしようとせがまれて世間話をしたり、クイズをしたりすることだってあります。こうした双方向のコミュニケーションが繰り返されることで2人の信頼は深まり、同時にジョゼットの頭の中にいろいろな知識が蓄積されてゆくのですね。

ジョゼットはとってもおしゃべり好き

明るく元気なジョゼットはとも話し好きです。ちょっとした退屈するとどンドン話しかけてきてくれるでしょう。そこで大切なのは、会話することで、あなたとジョゼットのあいだの信頼関係が深まるということです。だから、ジョゼットが話しかけてきたらなるべく耳を傾けてあげるようにしましょう。



コミュニケーションの流れ



●ジョゼットの住む世界

プレイヤーとジョゼットを結ぶ
インターフェイスロボバード

ジョゼットとのコミュニケーションといっ
ても、彼女はあなたの声を直接聞くこと
が出来ません。あなたの声を耳にしジョゼ
ットに指示を伝えることが出来るのは、
“インターフェイスロボ”のバードだけな
のです。彼をうまく動かしてジョゼットを
導いてあげてください。



どんな子になるかはプレイヤーのあなた次第

ジョゼットはとても頭が良く、い
ちど言ったことは全て覚えてしま
います。また基本的に彼女自身で
は物事を判断できないので、あな
たの導き方次第でどんな性格に
もなりうる可能性があります。
彼女がどの女の子になるのかは、
ひとえにあなた次第なのです。

ジョゼットには
波瀾万丈の冒険の旅が
待ち受けておる……
どうかよろしく
頼みましたぞ



Emulation64.fr



ゲームのはじめかた

初めてゲームをするときは……

本体にカセットをさし込みスイッチをオンにすると、オープニングデモが始まります。スタートボタンで省略することもできますが、ジョゼットがブルーランドに来ることになった理由や前作とのつながりなどでしか分からないことがあるので、初めてプレイする人はお見のがしなく！



いざ、冒険の旅へ！

「始める」を選んでレッツゴー

コマンドの1番上にある「始める」を選ぶといよいよ冒険の始まりです。セーブデータを保存しておける日記は3つ用意されていますので、空いている日記の中から好きなものを選んで始めて下さい。



名前を付けよう

プレイヤーの名前登録やジョゼットの名前変更をする画面です。入力した名前はBボタンで1文字ずつキャンセルできますが、一度ゲームを始めてしまうと、あとから直すことは出来ませんので、注意して下さい。



●さあ、冒険の旅に出よう！

メッセージスピード& バードスピード決定

メッセージやバードのスピード調整をすることができます。スピードはそれぞれ「はやくい」、「ふつう」、「おそい」の3段階から選ぶことができます。



電源を入れる前に！

本体の電源を入れる前に、コントローラバックをコントローラ背面のさし込み口に入れておくのを忘れないで下さい。データセーブはコントローラバックがないとできません。また本体の電源がオンのときに抜き差しを行うと、データが正しく

保存されない場合があります。また別のゲームのデータが記録されているコントローラバックを使用するときは、データのリセットが必要です。P4の注意をよく読んでからゲームを始めて下さい。



プレイ中の抜き差しはしないでね



ゲームのおわりかた

セーブしたいときは……

まずはおうちに帰る

セーブできる場所は、ジョゼットとバードが寝起きをともにしているオンボロ船・ドルフィン号の中だけです。真ん中の船室にある「おやすみソファ」がその唯一のセーブポイントになっています。このソファに座ると「日記つけるの？」と聞いてくるので、「ハイ」と答えればセーブすることができます。セーブ終了後、体力・気力の充電やゲーム終了などのコマンドを選ぶことも可能です。



体力・気力の回復も忘れずに!

セーブをするかどうかの質問のあと「体力と気力を充電するの？」と聞いてくるので、「ハイ」と答えるとそれぞれ回復します。費用は50コロロですが、体力オイル・気力オイルを買うのに比べたらずっと割安なうえ、もし限界を超えて故障してしまった場合、修理費用300コロロに日数3日間もかかります。あまり無理せずマメに回復を図っておいた方がよいでしょう。



●さあ、冒険の旅に出よう！

つづきから始めるときは……

セーブしたデータの続きから始めるときは、あらかじめセーブしてあった日記を選択すれば、もう一度最後にセーブした時点から始めることができます。この「始める」コマンドのほかにも、セーブしてある日記のデータを消すコマンドや写すコマンドもあります。もし新しく始め直したいときに日記がいっぱいの場合、これらのボタンを使って空いている日記を作ってください。



肩で息するようになったらもう限界。すぐソファーに連れてってね





がめんひょうじ みかた 画面表示の見方

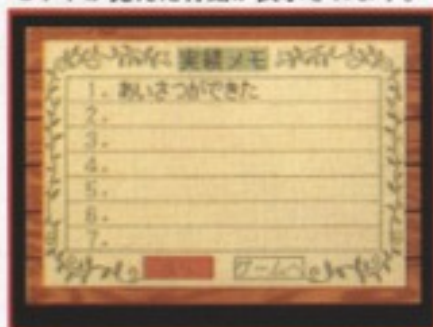
このゲームは、特別なイベントなどをのぞいて、こんな画面で進みます。各表示には次のような意味があり、ジョゼットの状態やゲームの進行をチェックすることができます。

体力

心電図のように表示されるこのゲージは、ジョゼットの体力を表しています。ふだんは青いこのゲージが、黄色になったら注意、赤になったら要注意です。体力オイルを使うかソファーで休んで回復するようにしてください。
(→体力回復の方法は20ページに)

実績メモ

ゲームを進めるにしたがって、ジョゼットはいろんなことを覚えます。この部分にバードを移動させてZトリガーを押すと、これまでにジョゼットが覚えた行動が表示されます。



お金&実績値

上がジョゼットの所持金、下が実績値を表します。ジョゼットが覚える行動は全部で25個ありますが、そのうち何%を現在覚えているかを表すのが実績値です。



●さあ、冒険の旅に出よう！

けいかにっすう
経過日数

ゲームを始めてから、これまでに経過した日数。

きりよく
気力

ジョゼットは、一生懸命考えたり、本を読んだりするときに気力を使います。体力と同じように黄色で注意、赤で要注意。気力オイルを使うかソファーで休んで回復させましょう。(→気力回復の方法は20ページに)

アイテム

いま持っているアイテムの一覧が表示されます。左右の◀▶にバードを移動させてZトリガーを押すか、Cボタンの左右を押すことでスクロールさせて選ぶこともできます。(→アイテムの使い方は28ページ)





基本操作説明

コントローラの主な使い方を説明します。より詳しい操作法は、このあとのページを参照してください。



基本操作一覧表

バードへの指示はこの2つのボタンで.....



3Dスティック

- ①バードを動かす詳しくは26ページ
- ②アイテムモードへの出入り (組み合わせ).....

Zトリガー

- ①コマンドの決定
- ②ジョゼットを呼ぶ詳しくは26ページ
- ③アイテムモードへの出入り (組み合わせ).....
- ④文章の早送り

アイテムモードへの出入り

- 
 3Dスティック上 + Zトリガー
 =アイテムモードへ入る
- 
 3Dスティック下 + Zトリガー
 =アイテムモードを出る
詳しくは26ページ

ジョゼットへの意志表示はこの3つのボタンで.....

Aボタン

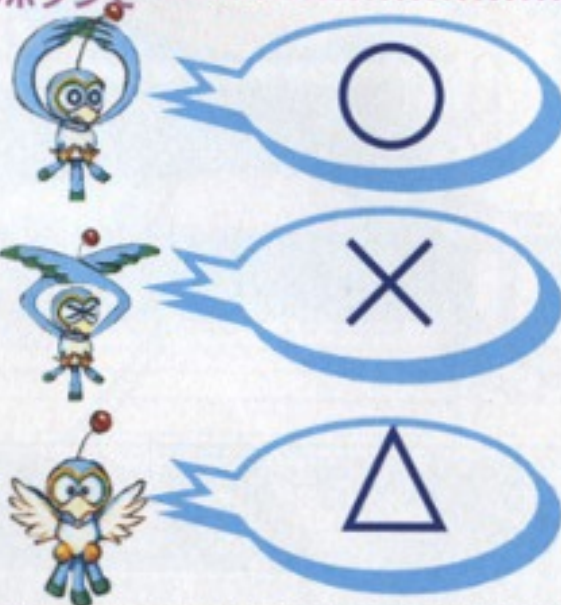
- ①「いいよ」「そうだね」などの意志表示
.....詳しくは31ページ

Bボタン

- ①「ダメ」「違うよ」などの意志表示
.....詳しくは31ページ

Rボタン

- ①「どちらでも」「無視」などの意志表示
.....詳しくは31ページ
- ②ジョットを止める詳しくは26ページ



●さあ、冒険の旅に出よう！

コントローラ各部名称



アイテム操作はこの3つのボタンで.....

Cボタン

- ボタン上アイテムをしまう
- ボタン左右アイテムをスクロール
- ボタン下アイテムを移動する
(ジョゼットを止めるRボタンの代わりにもなります)

.....詳しくは28ページ



この2つのボタンはほとんど使いません.....

スタートボタン

ゲームを始めるとき、ポーズをかけるときにのみ使用

十字キー&Lボタン

このゲームでは使いません



バード&ジョゼットの 動かしかた

ポクを上手に操って
おてんばなジョゼットを
うまく導いてあげて下さい



あなたが動かせるのはバードだけ

ゲーム中でプレイヤーが実際に操作できるのは、小さな鳥型インターフェイスロボ・バードだけです。ジョゼットの忠実な相棒であるバードはプレイヤーとジョゼットを繋ぐたったひとつの存在。彼を

通して初めて、ジョゼットに動いてもらったりアイテムに触ってもらったり、こちらの意志を伝えたりすることができるのです。

「こっちに来て!」=Zトリガー

ジョゼットの行ってもらいたい方向へバードを移動させてZトリガーを押します。するとジョゼットは指示された方向に向かって歩き始めます。走らせたいときは、2回連続押しして下さい。

「止まって!」=Rボタン

ジョゼットが移動をしているときに、Rボタンを押すと足を止めます。そのときのバードの位置はどこでもかまいません。(Cボタンでも代用できます)



●ジョゼットをよく知ろう

●「これにさわってみて!」=Zトリガー

移動を指示するときと同じように、バードを動かしてアイテムに合わせZトリガーを押せばオーケーです。



● ジョゼットがいうことをきいてくれないときは…… ●

基本的にプレイヤーの頼んだことは素直に聞いてくれるジョゼットですが、たまにいうことをきいてくれないことがあります。それはジョゼットの感情の起伏が激しくなっている現れです。彼女の心の中で感情バランスが崩れ自分でもコン

ロールできなくなってしまうのです。そんなときはP34の「ジョゼットの状態のつかみ方」を読んで対処法を考えてみてください。いつも彼女の気持ちになって考え、信頼を裏切らないようにしていればあまり困ることもないはず。



詳しくはP34を見てみよう!

アイテム編

アイテムの出し入れと移動

！ アイテム関係はCボタンが便利

アイテムの移動=Cボタン下

フィールド上のアイテムの位置を動かしたいときは、Cボタンの下を使います。アイテムの所へバードを移動させ、Cボタンの下を押したままで動かします。置きたい位置にきたらCボタンを放して下さい。



アイテムをしまう=Cボタン上

フィールド上に出ているアイテムを、しまいたいときはCボタンの上です。動かすときと同じようにバードをアイテムに合わせ、Cボタンの上を押すとアイテムを投げてしまってくれます。



ほんとバードには
お世話になりっぱなし……
でもプレイヤーさんの声は
バードにしか聞こえないの

●ジョゼットをよく知ろう

アイテムモード

●アイテムモードへの出入り= 3Dスティック下/上 + Zトリガー



画面の下にあるアイテムウィンドウのアイテムを使うときも、バードの手助けが必要です。彼をアイテムモードへ呼ぶには、3Dスティックを下に倒しながらZトリガーを押します。逆にフィールドに戻ってもらうときは、3Dスティックを上を倒しながらZトリガーを押して下さい。

●アイテムの選択= Cボタン左右/3Dスティック



バードにアイテムモードへ来てもらったなら、Cボタンの左右でアイテムを選ぶことができます。また両端にある矢印をZトリガーで押して、選ぶことも可能です。

●アイテムの決定=Zトリガー



使いたいアイテムをバードの指で選んだら、Zトリガーを押すとジョゼットのところに投げ込んでくれます。

★アイテムモードに入れない!?

本体の電源を入れるときに3Dスティックをいじっていると、正しい方向を指示できなくなり、アイテムモードへの出入りができないときがあります。そんなときは、3Dスティックには触れずに、LボタンとRボタンを同時に押しながら、スタートボタンを押して下さい。3Dスティックがニュートラルに戻ります。



ジョゼットの成長システム せいちょう

まだ未完成のジョゼットは知らないことがいっぱい

物事を考える頭脳は非常に優れていても、その判断の材料となる知識がまだ完璧ではないジョゼット。プレイヤーであるあなたは彼女が立派に一人立ちしていきけるよう手助けしてあげなければなりません。



互いのコミュニケーションで成長してゆくジョゼット

2人の間で交わされる会話によって、彼女はどんどん知識を広げていきます。ジョゼットが質問してきたり何か行動をとったときは、あなたなりの答えをすぐに教えてあげてください。



ときには
しかることだって
大切よ……

●ジョゼットをよく知ろう

●バードの合図でプレイヤーの意志を伝えよう



ジョゼットの質問や行動に対してプレイヤーの答えが必要なときは、そのすぐ後にバードがコントローラパッドを出して合図をします。プレイヤーはその表示が消えないうちに、答えてあげてください。

いまだ!

●Aボタン…「いいよ」「そうだね」「よしよし」「知ってる!」など好意的な気持ち = 青の心ボタン

ジョゼットの質問や行動に対し、あなたが「いいね!」と思ったときに使うボタンです。



●Bボタン…「ダメ」「違うよ」「こらっ!」「知らない」など反意を現す気持ち = 緑の心ボタン

ジョゼットの質問や行動に対し、あなたが「やだなあ!」と思ったときに使うボタン。



●Cボタン…「どちらでも」「ふ～ん」「わからない」判断しないとき = 灰色の心ボタン

判断しにくいとき、それまでに言ったことと矛盾が生じてしまうときなどに使うボタン。



★間違えて押ししてしまったとき……

物覚えのいいジョゼットだけにまちがえてしまったら大変です。素早く押し直せば間に合うので、すぐに取り消しましょう。

ジョゼットとプレイヤーのあいだは 相互コミュニケーション

自分から話しかけてくる好奇心旺盛なジョゼット

人工人格を持ったジョゼットは、あなたと話した内容や街で見聞きしたことは全て覚えています。そしてそれをもとに、いつも自分なりに考え事をしています。だから、もし自分の知っている知識では理解できないとき、彼女からあなたに疑問を投げかけてくるのです。



ジョゼットが質問してきたときはもちろん、ちょっとした世間話でもなるべく彼女の話を聞いてあげて下さい。内容はともかく、コミュニケーションをとることで彼女との信頼関係が深まってくるのは、実際の人間関係と同じです。

ときにはこっちから話しかけてみるのも……

もちろん、あなたの方から彼女に話しかけてみるのも大切です。AボタンかBボタンを押すと、ジョゼットに話しかけることができます。悲しいことがあったり、落ち込んでいるときは、話しかけてはげましてあげましょう。悲しみや不安をやわらげてあげることができるかもしれません。



●ジョゼットをよく知ろう

ジョゼットにアイテムの使い方を教える



ジョゼットに対するプレイヤー側からのアプローチとして、いちばん重要なのはアイテムの使い方を教えてあげることです。まずはバードを使ってアイテムにふれてもらい、その反応を見ましょう。何も知らないジョゼットはとんでもない行動を取ることもあります。根気よく教えてあげてください。

何度もチャレンジするうちに正しい使い方をするときが来ます。そうなったらすぐにほめて、覚えてもらいます。ただし本の中身を読んで理解するときは気力ポイントを大量に使うので、もう一度読ませて「インプット」してもらわなければなりません。その前に気力を回復してあげましょう。



“やっちゃいけないこと”を覚えるジョゼット

アイテムの使い方といっても正解はひとつだけとは限りません。例えば「本」の場合、「読む」というのが正しいのですが、「頭に載せて歩く」というのも、バランス感のアップに役立つ面があります。そのためこのゲームでジョゼットが覚えるようになっているのは、「正しいこと」ではなく「間違ったこと」の方です。つまり正しいと教えても他の行動をとることはありますが、間違っていると教えた行動は二度としないので、否定の指示は、よく考えて出すようにして下さい。





ジョゼットの^{じょうたい}状態をつかむ

ジョゼットの^{しくさ}仕草や^{ことばつかい}言葉使いから、^{かのじょ}彼女の^{きもち}気持ちを^よ読みとろう

ジョゼットが今^{いま}どういう^{じょうたい}状態になっているのかつかめず、^{ふあん}不安になる人もいるかもしれません。彼女の^{じょうたい}状態を知るにはどうすればいいのでしょうか？ ^{ふだん}ふだんの^{せいかつ}生活でも相手の^{ようす}様子を見たり、^{はなし}話をした

りすることで人の^{ひと}機嫌や^{じょうたい}状態を判断できますよね。ジョゼットだってそれは同じ。大丈夫、^{ひらけ}日頃の^{うら}振る舞いを見ていればきっと彼女を理解できるはずですよ。



ジョゼットは
限りなく人間に近い
ギジン。彼女と
“心のふれあい”があれば
全て分かり合えるはずじゃ



●ジョゼットをよく知ろう

とっても気分屋なジョゼット
彼女の様子を見れば一目瞭然！

ジョゼットは、大きく分けて3つの回路によって制御されています。手足の力、思考力などを司る「能力」。明るさ、正義感などを司る「性格」。そしてその時の気分を表す「感情」の3つです。ここではいちばん簡単に読みとることができる「感情」について、その見方を考えてみましょう。全部で4パターンに別れ、それぞれ顔つきや態度、言葉などから判断できます。



よろこび



ウキウキした気持ちを体いっばいで表現するジョゼット。本来の姿にいちばん近いのでコミュニケーションもスムーズですが、時には度を超して手が付けられなくなることも……。



プレイヤーがあまり理不尽な対応を続けると、ジョゼットはだんだん怒りだしてきます。話しかけても答えてくれなかったり、不満を言ったりで、全体にぶっきらぼうになるのが特徴です。



いかり

かな
悲しみ



悲しみが高まると、ジョゼットは泣き出してしまいます。座り込んでワンワン泣きだし、話しかけても前に出てきて泣くばかり。立ち姿が泣きそうな顔になってきたら要注意です。



立ち姿が通常のものとは変わらなため、気づきにくいのが特徴。話しかけたとき、前に出てきたのに何もしゃべらないで戻ったりし始めたなら要注意です。



ふめん

こま 困ったときは……

こんなふうにとどの感情も、高くなり過ぎて上限に近くなると、手が付けられない状態になります。ただいずれの場合もほおっておけば話を聞いてくれるようになるので、しばらくやりたいようにやらせてあげれば大丈夫です。



●ジョゼットをよく知ろう

ジョゼットといつも仲良く付き合うには……

●何はななくとも大切な会話



こんな困った状態に陥らないためにも、日頃から自分に対する信頼感を高めておくのが大切です。またもし手の付けられない状態になってしまったときも、話を聞いてくれるようになったらどんどん話しかけてジョゼットの話聞いてあげましょう。会話をすることによって、彼女も少しずつ心を開いてくれるようになってきます。

●前作に引き続き、ギジンの大好物……
プリンで元気百倍

そんな悠長なことは言ってもらえない、すぐに機嫌を直してもらいたい、というときはひとつだけ方法があります。前作を知っている人ならもうおわかりでしょうが、ギジンなら誰もが目がないスペシャルアイテム、プリンを食べさせてあげましょう。「喜び」以外のときはたちどころに元気になってくれます。



このほかにもいろんな方法があります。
あとは皆さんで自分だけの付き合いかたを
見つけて下さい。



アイテム一覧

国語の本



すべての本の基本となるブルーランド語を勉強できます。

買い値：500コルロ

百科事典



一般的な言葉の意味はすべてこの中につまっています。

買い値：1000コルロ

飛行機の本



飛行機についての知識はこの本。

買い値：1000コルロ

船の本



船は船でも深海漁師用のバイブル。漁師の知識が学べます。

買い値：1000コルロ

メカマニュアル



船の運転のために必要なエンジンパネルの設定を覚えられます。

買い値：1000コルロ

医学書



ジョゼット本人には関係ないですが、大切な友達が病気のときに。

買い値：1000コルロ

料理の本



料理の作り方が分かりますが、味は保証しかねます。

買い値：500コルロ

よくない本



たまにはこんな本で視野を広げましょう!?

買い値：3000コルロ

マジテカ伝説



古代マジテカの謎について書かれています。

買い値：1000コルロ

コルロ伝説



コルロ王国を救った1人の英雄について書かれています。

買い値：1000コルロ

●ヒント集

赤い服



攻撃的な、赤い色の服です。

非売品

緑の服



スポーティな、緑色の服です。

非売品

青い服



知的な、青い色の服です。

非売品

体力オイル



体力が回復し、さらに最大値がアップします。

買い値：100コロロ

気力オイル



気力が回復し、さらに最大値がアップします。

買い値：100コロロ

猫ちゃん



お人形の猫ちゃん。お人形で遊ぶと優しい心がはぐくまれます。

買い値：300コロロ

ツルハシ



ツルハシをふって、ロードのよろこびを味わってみましょう。

買い値：500コロロ

トレー



ウェイトレスの必需品。食べ物ではありません。

買い値：300コロロ

ダンベル



腕の力をつけるにはこれがいちばん。そなえあればうれしいなです。

買い値：500コロロ

モップ



きれい好きは女の子の基本です。でも動作だけまねてもダメですよ。

買い値：500コロロ

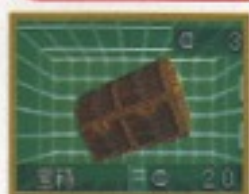
スパナ



スパナといえばボルトを締める道具。どこかに使いそうな所が……。

買い値：500コルロ

宝箱



あるかもしれないし、ないかもしれない宝箱。準備だけは忘れずに。

買い値：2000コルロ

調味料



料理にかかせないものその1。これは料理に味を付ける道具です。

買い値：100コルロ

フライパン



料理にかかせないものその2。これは料理を作る道具です。

買い値：500コルロ

花たば



いらいらするとストレスがたまるもの。これで心落ちつけてみては。

買い値：500コルロ

水晶



水晶を通して未来を見てみませんか？

買い値：50000コルロ

ゴキちゃん



みんなに嫌われ者のゴキちゃん。ジョゼットはどうでしょう？

買い値：1000コルロ

プリン



ジェベット博士の死んだお兄さんも大好きだったそうです。

買い値：300コルロ

オルゴール



音楽のある生活は、心を安らかにしてくれます。

買い値：1000コルロ

宝の地図



古代マジテカ伝説に関係があるかもしれません。

買い値：3000コルロ

プロトン鉱石



プロトン探掘場でとれるプロトン鉱石。

買い値：500コルロ

コルロの木の実



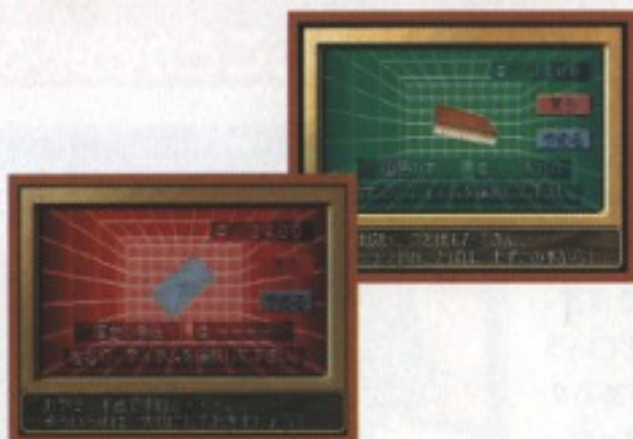
コルロの森の思い出がつまっている大事なアイテムです。

非売品

コンピューターショップの使い方



コンピューターショップの窓口は、ジョゼットとバードが暮らす深海船ドルフィン号のいちばん上の階にあります。ここでアイテムをの売り買いを行ったり、簡単な説明を聞くことができます。必要なものがあるときは、ジョゼットをモニターに呼んで買い物を楽しみましょう。





ゲーム序盤はこんな感じ

プレイヤーの気分しだいでいろんなことが楽しめちゃうこのJ2。逆にいえば、はじめは何をしていいのかわちよっとま

どってしまうかもしれません。ここではゲーム開始直後の流れを紹介してみたいと思います。

いよいよ
冒険の始まり始まり



まずは船内でレクチャー

ブルーランドに到着した2人は、プレイヤーに自己紹介してくれた後、簡単な操作説明をしてくれます。それからいよいよゲームスタートです。まずはこれから生活の場となるドルフィン号の船内を、くまなく回ってみましょう。ゲーム中何度もお世話になる設備や、これからの冒険のヒントとなるようなものがたくさんあります。



はじめからいろいろなところへ進むことが出来る

ひととおり見終わったら、今度は外に出てみます。今いるメガフロート・ノアも、連絡パイプでつながっているブルーランド本島も、全ての場所に行くことができます。各場所とも、その時の状況に合わせていろいろなイベントが起きる可能性があるのです。いちど足を運んだところでも気が向いたら何度も行ってみるとよいでしょう。



誰も知らない初めての町でバードと2人っきり
早く友達を作ってください



見知らぬ土地へ来て、とっても不安なジョゼットたち。早く友達を見つけてあげたいものです。お隣の1番ピアにいる漁師さんや居酒屋を開くカレンさんなど気のいい人たちはいるのですが、うまく話しかけることができません……。



まずは“挨拶”を覚えよう！

深海漁師のフィッシャやカレンさんがいうには、まず挨拶ができなければダメということ。ドルフィン号に帰ってきたジョゼットは何か一生懸命考え始めます。彼女が質問してきたら、矛盾のないように優しく教えてあげてください。ただし挨拶といってもいろんなバリエーションがあるので慎重に。正しく理解してくれたようなら、さっそくみんなのところを回って“挨拶”をしてきましょう。



その後は……



こんな風にいろいろな場所でイベントが進んでいきます。その場で解決するものもあれば、後からヒントとして役立つ情報もあります。それぞれをクリアしていくうちにいつのまにかジョゼットも立派に成長してゆき、新しい展開が開けてくることでしょう。





なんでも質問箱

Q

アルバイトはどれがおすすですか？

A どれもジョゼットにとっていい経験となることばかりなので、ひととおりやっておいた方がいいでしょう。ただお金儲けの面からいうと、取れ高制になっているプロトン探掘場か漁師見習いがいちばん手っ取り早いかもしれません！



Q

先に進めなくなったときはどうすればいいの？

A そんなときこそジョゼットに話しかけて意見を聞きましょう。物覚えのいい彼女のことから、あなたが忘れていた重大なヒントを聞き出せるかもしれませんよ。



Q

ジョゼットに話しかけられない時があるのはなぜですか？

A バードをよく見えて下さい。きっときみに向かって「待って！」のポーズをしてるんじゃないかな？ 彼女が自分で何か考えたり、行動をしようとしている時は、話を聞いてもらえません。



ワンダープロジェクトJ2公式ガイドブック
12月上旬発売予定 予価980円

●ヒント集

Q

いちど覚えてもらったことをやり直すことはできますか？

A やっていいよ、と
いった行動を後から
禁止することはでき
ませんが、一度禁止してしまっ
たことをもう一度してもら
うことはできません。どうし
てもしてほしい時は、そのアイ
テムに関する全ての行動を
禁止してもう一度教え直して
あげてください。



3D画面での操作は……

ゲーム中、3D画面のフィールドに入ることもあります。ここではあなたが
操作の手伝いをするようになります。敵や障害物に当たると修理が必要にな
るほどのダメージを受けることがありますので注意して下さい。



●陸上での3D画面

3Dスティックで、前に倒すと進み左右で向
きを変えます。

●海での3D画面 (Rボタンで復帰)

3Dスティックは方向を決めるだけで、
前進(加速)がAボタン、減速がBボタン
です。またZトリガーで深海魚を捕まえる
網を発射します。

●空での3D画面 (Rボタンで復帰)

海と同様、3Dスティックで方向を決めます
が、何も押さなくても前に進みます。またZ
トリガーで機関砲を発射します。